

Model Pembelajaran *E-Learning* pada SMA Negeri SUMSEL Palembang Berbasis *Schoology*

Edi Supratman¹⁾, Fitri Purwaningtias²⁾

Program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang¹⁾

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang²⁾

Jln. Jendral Ahmad Yani No.3 Plaju, Kota Palembang, 30264, Indonesia^{1,2)}

e-mail: edi_supratman@binadarma.ac.id¹⁾, fitri.purwaningtias@binadarma.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model yang tepat untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan perkembangan IT maka didunia pendidikan pun dapat memanfaatkan IT sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran *E-learning* merupakan pembelajaran berbasis elektronik dengan menggunakan media jaringan komputer. *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan isi dan pengembangan teknologi pendidikan. Perubahan paradigma tercermin dalam perubahan pandangan dimana guru dan siswa memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran.. SMAN SUMSEL (Sampoerna Academy) Palembang yang masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional melalui tatap muka di kelas. SMA N SumSel merupakan sekolah bertaraf internasional dan memiliki harapan untuk menjadi contoh bagi sekolah nasional lainnya dengan mengimplementasi standar internasional dan memiliki misi untuk menjadikan peserta didik berwawasan global. Guna menunjang pencapaian visi dan harapan dari SMA N SumSel diperlukan pengembangan metode pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan *E-learning* berbasis *Schoology* sebagai tambahan materi di luar konsep pembelajaran konvensional. *Elearning* berbasis *schoology* karena fiturnya mirip dengan facebook dan *schoology* juga menggabungkan antara jejaring sosial dan LMS (*Learning Management System*). Sehingga dengan *e-learning* berbasis *schoology* bisa membuat model belajar dengan interaksi social menarik. Penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*.

Kata kunci: *E-Learning, Schoology, Prototype*

1. Pendahuluan

Di era IT sekarang metode pembelajaran banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Penelitian ini didasarkan oleh peningkatan mutu pembelajaran untuk itu pentingnya variasi pembelajaran menggunakan media *E-Learning* berbasis *Schoology*. Salah satu alternatif yang relevan adalah menggunakan media pembelajaran *schoology* yang interaktif agar dapat menjadikan siswa aktif dalam mengemukakan ide dan gagasannya secara *fleksibel* digunakan kapan saja dan dimana saja. Materi dan proses diskusi dapat dipublikasi melalui *Schoology*. SMA N SumSel merupakan sekolah bertaraf internasional dan memiliki harapan untuk menjadi contoh bagi sekolah nasional lainnya dengan mengimplementasi standar internasional dan memiliki misi untuk menjadikan peserta didik berwawasan global.

Untuk menunjang pencapaian visi dan harapan dari SMA N SumSel diperlukan pengembangan metode pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan *E-learning* berbasis

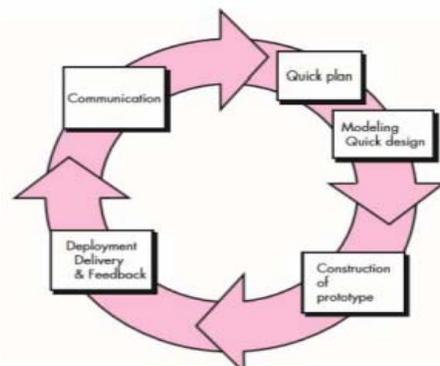
Schoology sebagai tambahan materi di luar konsep pembelajaran konvensional. *Elearning* berbasis *schoology* karena fiturnya mirip dengan *facebook* dan *schoology* juga menggabungkan antara jejaring sosial dan LMS (*Learning Management System*). Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memperoleh bahan ajar yang telah diajarkan oleh Guru. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Belajar merupakan aktivitas yang di sengaja yang dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar [3]. Berdasarkan pada kebutuhan pembelajaran *E-learning* berbasis *Schoology* ini maka sistem belajar dapat dievaluasi menurut kebutuhan zaman terutama pada SMA N Sumsel. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang dilakukan secara sistematis, berkelanjutan dan dilakukan secara menyeluruh dengan tujuan penjaminan, pengendalian dan penetapan kualitas (nilai, makna dan arti) atas berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Dalam Permen No. 41 tahun 2007 tentang Standar proses dinyatakan bahwa evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, mencakup tahap perencanaan poses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yang berarti penilaian atau penaksiran [4].

Sedangkan menurut pengertian istilah evaluasi adalah suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Berdasarkan pada pendahuluan diatas diidentifikasi permasalahan utama yang diteliti adalah bagaimana melakukan pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah dengan menggunakan media jejaring sosial pendidikan *schoology* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dibutuhkan ruang lingkup pembahasan sebagai batasan penelitian agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. *Schoology* digunakan sebagai media belajar dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini menggunakan metode *Prototype* yaitu metode pengembangan terbaik saat para *stackholder* mendefinisikan satu set tujuan umum untuk perangkat lunak, tetapi tidak mengidentifikasi persyaratan rinci untuk fungsi dan fitur [5]. Gambar 1 berikut ini merupakan tahapan *Prototype*:



Gambar 1. Tahapan *Prototype*

Dari gambar 1 dapat diketahui apa yang dilakukan pada penelitian ini dari tiap tahapannya yaitu:

1. Tahap *Communication*

Pada tahapan penelitian ini, peneliti melakukan observasi dan *interview* setelah melakukan *interview* maka penulis menyimpulkan cara pembelajaran dilakukan pada sekolah SMA Negeri SUMSEL yaitu dengan cara tatap muka dikelas antara guru dan siswa, siswa mendapatkan pembelajaran hanya dikelas saja begitu juga bila mereka mendapatkan pekerjaan rumah. Dengan metode pembelajaran secara tatap muka dikelas materi yang diberikan bisa saja tidak sesuai dengan RPP (Rencana Proses Pembelajaran) dikarenakan waktu libur pada waktu hari kegiatan belajar mengajar dan guru berhalangan hadir. Jam mengajar mata pelajaran yang sering kekurangan waktu pada setiap pelajaran. Oleh karena itulah SMA Negeri SUMSEL memerlukan pengembangan untuk sistem pembelajaran di sekolah agar bisa pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih baik lagi dan juga untuk siswa bisa mendapatkan pembelajaran dimana saja dan kapan saja bisa belajar meskipun bukan dikelas, maka akan dibuatlah *elearning* sekolah berbasis web dengan memanfaatkan *schoolology* sebagai media pembelajaran. *Interview* ini dilakukan pada Kepala Sekolah dan Wakil kepala sekolah Bagian Kurikulum.

2. Tahap *Planning*

Setelah peneliti melakukan komunikasi dengan pihak sekolah maka peneliti langsung membuat draft penjadwalan pengembangan system. Kemudian peneliti mengambil data-data yang diperlukan pada objek penelitian yaitu SMA Negeri SUMSEL untuk digunakan untuk membangun media *E-learning* berbasis *schoolology*. Selanjutnya perancangan dilakukan dengan berdasarkan data yang dimiliki untuk merancang dasar pembuatan prototype untuk tahapan selanjutnya penentuan rancangan yang akan dilakukan rancangan mewakili aspek *software* yang digunakan.

3. Tahap *Modelling*

Pada tahap *modelling*, setelah melakukan *planning* dengan pengambilan data dan diskusi dengan pihak sekolah dan pembuatan *prototype* maka dilakukan perancangan untuk membuat perancangan sistem dilakukan dapat menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) yaitu representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan dan keluaran. Dan membuat tampilan cara penggunaan dari *schoolology* [6].

4. Tahap *Construction*

Kemudian peneliti melakukan evaluasi oleh pengguna apakah *prototyping* yang sudah dibangun sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka langkah selanjutnya akan diambil. Jika tidak maka akan direvisi ulang.

5. Tahap *Deployment Delivery & Feed Back*

Setelah selesai, pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Dan perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa pemanfaatan *elearning* berbasis *schoolology* pada SMA Negeri SUMSEL Palembang. Pada *schoolology* ini memiliki login untuk guru dan siswa.

A. Menu Layanan Guru

- a. Gambar 2 berikut merupakan Halaman tampilan awal *schoolology*:

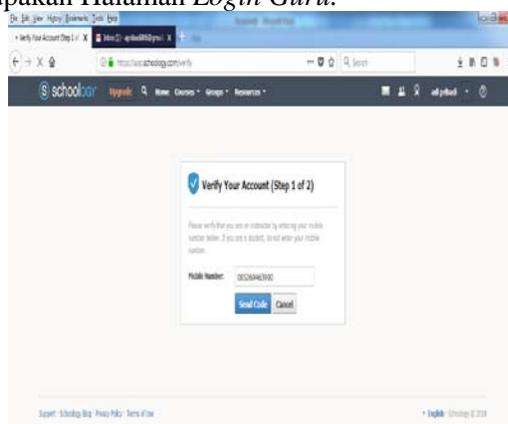


Gambar 2. Halaman Awal *Schoology*

Pada gambar 2 adalah halaman tampilan awal *schoology* melalui link dengan link <https://schoology.com>. Dimana pada tampilan awal ini telah ada menu *sign up* sebagai guru dan siswa bagi siswa dan guru yang belum memiliki login *schoology*. Terdapat login siswa dan guru pada menu diatas,yang berhak login adalah guru dan siswa yang sudah daftar melalui menu *sign up*

b. Halaman Login Guru

Gambar 3 berikut merupakan Halaman *Login Guru*:

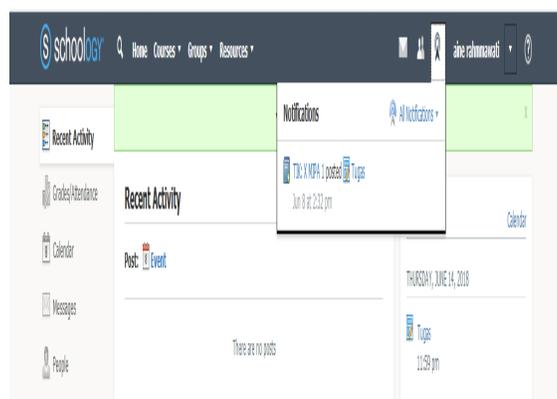


Gambar 3. Halaman *Login Guru*

Pada halaman login guru ini terdapat menu input data kelas dan mata pelajaran yang akan diajarkan berikut dengan materi pelajaran. Begitu juga dengan *quis* dan tugas yang akan diberikan guru dapat dengan dengan mudah memberikan materi pelajaran untuk diberikan pada siswanya dan dapat diakses dimana saja, kapan saja bila terkoneksi pada internet. Begitu juga apabila guru ingin memberikan evaluasi pada setiap pelajaran dapat dengan mudah memberikan *quis*. Kemudian pemberian tugas juga dapat diberikan melalui *elearning*, tugasapun bisa melihat *notifikasi* pada menu yang telah disediakan pada *website schoology* dan bisa *download* siswa jika *file* dalam bentuk *word* ataupun *pdf*. Kemudian siswa dapat mengirim *file* tugas dan *quis* melalui *submit assignment*.

c. Halaman Info Tugas

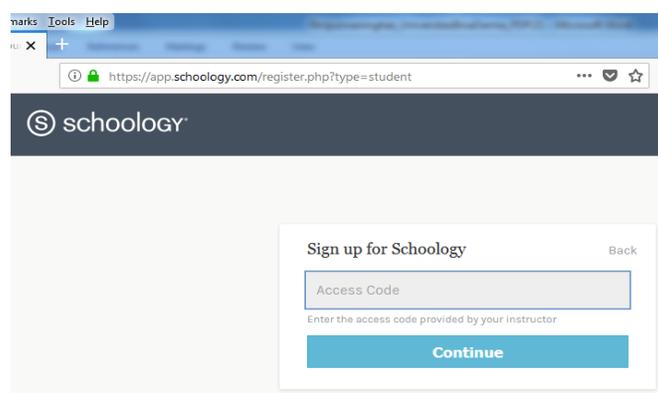
Gambar 4 berikut merupakan tampilan Halaman Data Pemesanan:



Gambar 4. Halaman Data Pemesanan

B. Menu Layanan Siswa

Gambar 5 berikut ini merupakan tampilan Halaman layanan Siswa:



Gambar 5. Halaman Layanan Siswa

Pada gambar 5 *access code* ini, diisi dengan *access code* mata pelajaran dan kelas guru yang telah diberikan guru kepada siswanya. Kegiatan mengenai proses belajar mengajar terutama apa yang dilakukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan belajar mereka mengenai pengambilan tugas dan mengerjakan quis serta mengirimkan kembali telah dibahas pada gambar 4.

4. Simpulan

Untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan pembelajaran lebih menarik dan lebih semangat dan berkualitas maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan model belajar *elearning* berbasis *schoology* ini sangat penting sekali. Penelitian mengamati dan mempelajari media pembelajaran menggunakan media digital berupa *elearning* berbasis *schoology* merupakan inovasi pembelajaran untuk guru dan siswa.

Sehingga bisa membantu guru untuk mempermudah dalam memberikan pelajaran kepada siswa. Berdasarkan pedahuluan yang telah peneliti kemuka sebelumnya bahwa dengan memanfaatkan IT bisa membuat kehidupan kita lebih mudah dan berkualitas maka berdasarkan penelitian maka

kesimpulan model belajar *elearning* berbasis *schoology* sangatlah penting terutama untuk SMA Negeri SUMSEL.

Daftar Pustaka

- [1] Suyanto, Asep Herman. *Mengenal E-Learning*. [Http://www.asep_hs.web.ugm.ac.id](http://www.asep_hs.web.ugm.ac.id). 2005.
- [2] Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- [3] Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2011.
- [4] Sujarwo, Syamsu, Anisah. *Model-model Pembelajaran. suatu strategi mengajar*. Yogyakarta. Teori Belajar Orang Dewasa. Depdikbud. Jakarta: 2012.
- [5] R. S. Pressman. *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi. 2015.
- [6] Putri, N. W. M. Ananda, N. Jampel, I. K. Suartama. *Pengembangan Elearning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt*.
- [7] Fitria; L Sri; K Hendra. *Design And Analysis Model Application System Teaching Media Online*. *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)* 3. 2016: 42-46.
- [8] F Fitria, MAE Ya. *Model Analisis Sistem Aplikasi Media Ajar Online Sebagai Strategi Penguatan Daya Saing Sumber Daya Manusia*. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*. 2017: 43-48.